

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DO RIO GRANDE DO SUL

FELIPE FREITAS SILVA, GABRIEL BALKE DOS SANTOS, HENRIQUE DA
SILVA JUCHEM, LUIZA HELLER KROEFF PLÁ, MARIA EDUARDA WENDEL
MAIA

ENGENHARIA DE REQUISITOS – TRABALHO FINAL

Porto Alegre, Rio Grande do Sul

2022

SUMÁRIO

PARTE I.....	3
1. PROPÓSITO	4
2. STAKEHOLDERS	5
3. USER STORIES CARDS	6
4. BACKLOG.....	8
PARTE II	10
1.STORY MAPPING E USER STORIES ESPECIFICAS DE INTERAÇÃO SOCIAL (IS).....	11
2.PERGUNTAS OBJETIVAS – TRABALHO FINAL (US)	13
2.1 RESPOSTAS	14
3. PERGUNTAS GERAIS (US).....	15
3.1 RESPOSTAS	17
4. BDD E MOCKUPS	18

PARTE I

1. PROPÓSITO

O propósito da nossa empresa é criar um aplicativo semelhante ao Discord, o qual irá servir para as grandes e pequenas empresas realizarem reuniões e conferências de forma otimizada e prática, incentivando um esforço conjunto, que irá aprimorar suas dinâmicas e relacionamentos interpessoais. A plataforma terá diversos recursos para a melhor produção da empresa, que permitirão gravar conferências em formato audiovisual e textual. O produto irá manter um registro em banco de dados (acessável a qualquer hora) de todas as interações que forem realizadas pelos participantes das reuniões, salvando também o tempo dessas comunicações. Além dessas utilidades do sistema, todas as informações retidas no servidor também serão utilizadas futuramente para entregar um mapeamento de produtividade da empresa, ajudando nos pontos fortes e fracos de cada usuários.

2. STAKEHOLDERS

- Empresas
- Clientes
- Usuários que utilizarão a plataforma conforme o desejado (grande e pequenas empresas)
- Funcionários
- Engenheiros
- Programadores que farão a construção e implementação do software em geral.
- Publicitários
- Gerentes de vendas e marketing que promoverão o produto para que chegue na porta das empresas que necessitam de uma ferramenta útil e prática para realizar reuniões e conferências.

3. USER STORIES CARDS

Como: Usuário;

Gostaria de: ter um modo de gravação da reunião;

Para: conseguir acessar as informações futuramente.

Cenário: Cliente gostaria de poder gravar a reunião.

Dado que: Precisa acessar as informações da chamada posteriormente;

Quando: iniciar a reunião;

Então: o software começa a gravação da conferência.

Como: Usuário;

Gostaria de: salvar as conferências em texto;

Para: melhorar a visualização do conteúdo.

Cenário: Usuário gostaria de salvar as conferências na forma escrita.

Dado que: Preciso das informações posteriormente;

Quando: inicia a reunião;

Então: converte e salva as falas em formato de texto.

Como: Empresa;

Gostaria de: ter um mapeamento da produtividade;

Para: poder checar o desempenho da equipe.

Cenário: Empresa gostaria de mapear sua produtividade.

Dado que: necessita ver o desempenho de seus funcionários;

Quando: encerra-se uma chamada;

Então: há um mapeamento das interações.

Como: Usuário;

Gostaria de: ter chats ao vivo;

Para: trocar informações de forma dinâmica, veloz e textualmente;

Cenário: Usuário precisa conversar com alguém ao vivo.

Dado que: preciso compartilhar informações rapidamente.

Quando: clico na imagem de alguém;

Então: inicio uma conversa que ficará salva.

Como: Empresa;

Gostaria de: ter todos os arquivos de reuniões e projetos salvos;

Para: que a qualquer hora consiga fazer uso deles;

Cenário: A empresa necessita para analisar o que foi feito em uma reunião;

Dado que: quero ver o que foi enviado em uma reunião;

Quando: clico em "ver mais" sobre uma reunião;

Então: posso visualizar o log.txt de todas as falas e arquivos enviados.

Como: Empresa;

Gostaria de: um método de avaliação de reunião;

Para: que consiga checar a produtividade da companhia;

Cenário: Empresa necessita avaliar a qualidade das conferências;

Dado que: necessito avaliar como as reuniões estão ocorrendo;

Quando: encerra uma conferência;

Então: aparecem as estatísticas desta.

Como: Funcionário;

Gostaria de: um design simples e prático;

Para: conseguir me localizar melhor na plataforma;

Cenário: Usuário tem dificuldades de utilizar plataformas complexas;

Dado que: o design do site é minimalista;

Quando: o usuário entra no app;

Então: enxerga todos os botões e funcionalidades claramente.

Como: Empresa;

Gostaria de: verificar a frequência com que um indivíduo interage com outro e a intensidade dessas relações;

Para: verificar quem mais contribuiu e o engajamento dos membros no projeto;

Cenário: A empresa quer verificar as atividades entre os usuários na reunião;

Dado que: quer-se ver como está a relação dos funcionários;

Quando: recebe-se o relatório da reunião;

Então: se pode analisar como estão as interações dentro da chamada;

4. BACKLOG

User Stories	Estimativa	Prioridade
Eu como usuário gostaria ter um modo de gravação da reunião para conseguir acessar as informações futuramente;	2	1
Eu como usuário gostaria de salvar minhas conferências na forma escrita para ter mais facilidade de compreensão de meus clientes;	2	2
Eu como empresa gostaria de um mapeamento de produtividade para que possa checar o desempenho dos funcionários;	2	3
Eu como usuário gostaria de chats ao vivo para além de trocar informações de forma oral conseguisse também enviar arquivos de texto;	2	4
Eu como empresa gostaria de ter todos os arquivos de reuniões e projetos salvos para que a qualquer hora consiga fazer uso deles;	2	5
Eu como empresa gostaria de um método de avaliação de reunião para que assim consiga chegar a produtividade da companhia;	2	6
Eu como funcionário gostaria de um design simples e prático para conseguir me localizar melhor na plataforma;	2	7
Eu como empresa gostaria de poder verificar a frequência com que um indivíduo interage com outro e a intensidade das relações para verificar os que mais contribuíram e o engajamento dos membros no projeto;	2	8
Eu como usuário do aplicativo gostaria de poder ver meu desempenho para melhorar cada vez mais meu engajamento dentro da empresa;	2	9

Eu como usuário gostaria de poder ver as informações que ficaram salvas das conferências para poder continuar o trabalho e unir as ideias dos outros membros da reunião depois da chamada;	2	10
Eu como gerente de RH (funcionário) gostaria de ter as informações que dizem respeito a que grupo interage mais com que grupo, e quanto, para que eu possa tentar integrar pessoas diferentes.	2	11
Eu como programador (funcionário) gostaria de ter um programa eficiente que me permita compartilhar códigos e programas com meus colegas e superiores, para que meu trabalho seja visto e compreendido.	2	12
Eu como chefe gostaria de um software que reunisse informações de quanto tempo cada funcionário despende em cada tarefa, e que pessoas interagem com estes, para que eu tenha uma melhor noção na hora de montar as equipes para futuros projetos.	2	13
Total	26	

PARTE II

1. STORY MAPPING E USER STORIES ESPECIFICAS DE INTERAÇÃO SOCIAL (IS)

COMUNICAÇÃO

Como: Usuário;

Gostaria de: poder compartilhar arquivos, links, vídeos, textos e imagens;

Para: melhorar o compartilhamento de informações;

Cenário: usuário gostaria de compartilhar um arquivo com informações de frequência de interações de um membro do projeto;

Dado que: precisa compartilhar algo;

Quando: enviar por meio de um chat;

Então: a informação deve ser enviada ao outro usuário.

COMUNICAÇÃO

Como: empresa;

Gostaria de: um chat privado ou em grupo;

Para: melhorar a comunicação, cooperação, vínculos sociais e compartilhamento de conhecimento entre os usuários;

Cenário: usuário quer se comunicar com outro colega;

Dado que: um usuário quer entrar em contato com um ou mais colegas;

Quando: enviar mensagens;

Então: um ou mais usuários devem receber a mensagem.

VÍNCULOS SOCIAIS

Como: usuário;

Gostaria de: poder adicionar o link de redes sociais em um perfil de usuário;

Para: fazer vínculos sociais;

Cenário: o usuário quer manter contato fora da aplicação com outro usuário;

Dado que: um usuário entre um perfil;

Quando: clicar no link para outra rede social;

Então: o usuário deve ser redirecionado para esta rede social no perfil alheio.

COOPERAÇÃO

Como: empresa;

Gostaria de: um incentivo para a cooperação entre as equipes;

Para: melhorar o desempenho da equipe;

Cenário: a empresa quer melhorar e incentivar a cooperação entre os funcionários;

Dado que: um funcionário está sem cooperar a algum tempo;

Quando: abrir a aplicação;

Então: recebe uma mensagem lembrando e incentivando a cooperação.

COMPARTILHAMENTO DO CONHECIMENTO

Como: usuário;

Gostaria de: poder compartilhar arquivos, links, vídeos, textos e imagens;

Para: melhorar o compartilhamento de informações;

Cenário: usuário gostaria de compartilhar um arquivo com informações de frequência de interação de um membro do projeto.

Dado que: precisa compartilhar algo;

Quando: enviar por meio de um chat;

Então: a informação deve ser enviada ao outro usuário.

2. PERGUNTAS OBJETIVAS – TRABALHO FINAL (US)

1. As tecnologias, de um modo geral, trazem desafios no decorrer da sua história, principalmente para pessoas com mais idade ou que não tem muita experiência com elas ou com aplicativos. Com isso, o aplicativo de chamadas usou um meio para que as pessoas consigam se localizar pela plataforma com facilidade, sendo ele:
 - a. um modo de digitalizar as chamadas;
 - b. um design com muitos botões;
 - c. um design simples e prático;
 - d. um design com um menu menos organizado;
 - e. um design complexo e teórico.

2. Para ter **produtividade** nas empresas, é preciso entender o comportamento da sua organização e de seus funcionários, e, a partir disso, investigar as causas de baixas e altas produtividades. Assim, nosso app disponibilizou um meio para conseguirem ver como estão se saindo, usando qual das seguintes formas?
 - a. Gráfica, com o tempo em que cada participante da reunião interagiu;
 - b. Não podendo fazer chamadas privadas;
 - c. Não mostrando o tempo em que cada participante ficou na chamada, apenas salvando os nomes de quem estava presente;
 - d. Mostrando participantes da reunião que estão presentes;
 - e. Mapeando diversos critérios de produtividade por meio de gráficos.

2.1 RESPOSTAS

1. Letra C
2. Letra E

3. PERGUNTAS GERAIS (US)

1. As User Stories surgiram no final da década de 80, nos Estados Unidos, na metodologia de desenvolvimento de software Extreme Programming (XP). Ao invés de serem oferecidas como uma prática distinta, foram descritas como peças usadas no jogo de planejamento.

Dentro desse contexto, o que são as User Stories?

- a. São histórias de usuários que fazem parte de uma estrutura ágil, e explicação informal. Ilustram os recursos do software na perspectiva do programador;
 - b. São uma sequência de ações executadas pelo sistema, que geram um resultado de valor observável para um ator em particular;
 - c. São histórias de usuários que fazem parte de uma estrutura ágil, e explicações informais que ilustram o recurso do software na perspectiva do usuário final ou do cliente;
 - d. São histórias de usuários que não fazem parte de uma estrutura ágil e explicam/ilustram o recurso do software na perspectiva do programador.
2. Segundo Ken Schwaber, idealizador do movimento de desenvolvimento ágil de software e cocriador do Scrum, se fossemos comparar uma produção de carros com uma de software, a cada 3 carros construídos, um seria entregue ao cliente sem motor, outro quebraria nos primeiros quilômetros e apenas um seria entregue sem defeito. Um dos principais motivos que muitos projetos falham ou não atendem a expectativa real do usuário é porque não dão a devida importância a entender e detalhar a necessidade do usuário, que é representada através de uma User Story bem escrita. Mesmo que o Scrum ou outro framework ágil não defina um padrão para escrita de User Story, existem técnicas e dicas para se escrever uma boa User Story, e entender e esclarecer o que o usuário deseja realizar na aplicação ou sistema que está sendo desenvolvido.

Dentro desse contexto, quais perguntas as User Stories devem responder?

- a. “Quem?”, “O quê?”, “Por quê?”
 - b. “Quem?”, “Onde?”, “Quando?”
 - c. “Como?”, “O quê?”, “Por quê?”
 - d. “Como?”, “Onde?”, “Quando?”
3. Qual o jeito mais eficaz para se fazer uma User Story de Interação?
 - a. Descrever o sistema como um ponto de vista do usuário, uma sentença que expressa o resultado desejado de uma interação com o próprio usuário;
 - b. Descrever o sistema como um ponto de vista dele, uma sentença que expressa o resultado desejado de uma interação com o usuário;
 - c. Descrever o sistema como um ponto de vista do usuário, uma sentença que expressa o resultado desejado. meio errada;
 - d. Descrever o sistema como um ponto de vista do usuário, uma sentença que expressa o resultado desejado de uma interação com um sistema;

4. User stories são escritas aos milhares todos os dias ao redor do mundo, sobretudo pela popularidade do Scrum e adoção de métodos de agilidade em praticamente todo canto. Mesmo assim, é impressionante como uma técnica tão simples pode trazer exemplos mal formatados, confusos e incompletos, por isso, escrever boas user stories é uma atividade chave para fazer um software que compreende o que o usuário diz e é bem executado.

Dentro desse contexto, como fazer uma User Story bem estruturada?

- a. Expressar uma única ação para atingir um objetivo específico e enfatizar o que deve ser feito, sendo complexa e clara para todas as audiências
 - b. Expressar uma única ação para atingir um objetivo específico e enfatizar o que deve ser feito, não como deve ser feito sendo facilmente compreensível, não ambígua e clara para todas as audiências
 - c. Expressar uma única ação para atingir o projeto inteiro sendo altamente complexa e detalhada
 - d. Expressar uma única ação para atingir o projeto inteiro, não como deve ser feito sendo quase compreensível para os usuários, porém ambígua e clara para os programadores.
5. Como é feita a abordagem para o user stories?
 - a. Escrever a especificação de requisitos completa antes de iniciar o desenvolvimento para assim descobrir os requisitos inicialmente.
 - b. Evitar escrever a especificação de requisitos completa antes de iniciar o desenvolvimento. Descobrir os requisitos em paralelo com o desenvolvimento do produto.
 - c. Evitar escrever a especificação de requisitos completa antes de iniciar o desenvolvimento. Descobrir os requisitos somente no processo de encerramento do programa.
 - d. Evitar escrever a especificação de requisitos completa antes de iniciar o desenvolvimento. Descobrir os requisitos antes de cada etapa do projeto assim o tornando mais fácil e compreensível.

3.1 RESPOSTAS

1. Letra C

- a. Meio errada, pois ilustra o recurso do software na perspectiva do usuário final ou cliente.
- b. Totalmente errada, pois a alternativa está descrevendo os casos de uso.
- c. Resposta correta.
- d. Resposta praticamente errada pelo fato de dizer que não possui agilidade e não corresponder a perspectiva do cliente.

2. Letra A

- a. Correta.
- b. Errada, pois o “onde” e “quando” não fazem parte das perguntas que o User Stories deve responder.
- c. Meio certa, pois “como” não faz parte das perguntas que o User Stories deve responder: o que, e por quê faz.
- d. Totalmente errada, pois o “onde”, “quando” e “como” não fazem parte das perguntas que o User Stories deve responder.

3. Letra D

- a. Está errada somente na parte que diz que interage com o próprio usuário.
- b. Errada porque fala que o tem que ser do ponto de vista do sistema que faz interação com o usuário assim sendo completamente ao contrário.
- c. Praticamente correta, porém não fala com qual parte se faz a interação.
- d. Correta.

4. Letra B

- a. Praticamente correta, porém erra ao falar que é complexa.
- b. Correta.
- c. Errada pelo fato de falar que abrange o projeto inteiro de uma vez, também fala que é complexa assim tendo vários erros.
- d. Meio certo, pois, fala que abrange o projeto inteiro assim tendo um pequeno erro.

5. Letra B

- a. Errada pelo fato de falar que ela não evita fazer a especificação completa.
- b. Correta.
- c. Praticamente errada pelo fato de dizer que a especificação é feita. somente no final do processo.
- d. Praticamente correta pelo fato do único erro de dizer que ela faz a especificação antes do projeto e não em paralelo.

4. BDD E MOCKUPS

Link do figma para visualização:

<https://www.figma.com/proto/vjawqJ5dqTo4vnHsuiNHYK/Projeto-Final---Eng.-Requisitos?node-id=1%3A2&scaling=contain&page-id=0%3A1&starting-point-node-id=1%3A2>

Link do figma para edição (caso o de cima não funcione):

<https://www.figma.com/file/vjawqJ5dqTo4vnHsuiNHYK/Projeto-Final---Eng.-Requisitos?node-id=1%3A2&t=ws52H9VkfnfdP60J-1>